

Ma BDD contient une Photo, nommée « 1 » et une vidéo, nommée « 2 ».

Si vous voulez jouer/chercher la photo : il faut remplacer « Votre multimedia » par «1» dans la JTextField.

Si vous voulez jouer/chercher la vidéo : faut remplacer « Votre multimedia » par «2».

4^{ème} étape :

On appelle ce type de méthodes les méthodes abstraites.

On la déclare en mettant « =0 » à la fin de la signature de la fonction dans le header.

On ne peut plus instancier des multimédias.

5^{ème} étape :

On utilise le polymorphisme.

Les éléments du tableaux sont de types pointeur vers des Multimédias (que ce soit des Vidéos ou des Photos). Le même principe s'applique en Java, et dans l'ensemble des langages O.O.

6^{ème} étape :

Il faut renvoyer un const int * pour renvoyer le pointeur du tableau.

7^{ème} étape :

Si l'objet à des pointeurs vers d'autres objets, cela pose un problème au moment de sa copie : il ne faut pas faire de copie superficielle, pour éviter d'avoir des pointeurs vers un même élément.

8^{ème} étape :

Quels que soit la taille du pointé, les pointeurs font la même taille. Il faut donc utiliser des pointeurs, comme en Java.